



## Pengaruh Permainan Tradisional *Bakiak* Terhadap Kemampuan Dimensi Bergotong Royong pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK N Pembina Sungai Rumbai

### The Impact that the Traditional Game of *Bakiak* has on Children's Ability to cooperate in 5 – 6 Year-Olds in Kindergarten at Pembina Sungai Rumbai.

Ana Novitasari<sup>1</sup>; Agus Saputra<sup>2</sup>; Lili Ismawati<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dharmas Indonesia

(\*Author Corresponding) ✉ (E-mail) [liliismawati03@gmail.com](mailto:liliismawati03@gmail.com)

#### Abstrak

Pendidikan karakter anak usia dini mencakup penanaman dan pengamalan kebajikan termasuk kerja sama, kejujuran, kasih sayang, disiplin, empati, dan tanggung jawab. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan *bakiak* terhadap dimensi kemampuan gotong royong anak, khususnya usia 5 - 6 tahun. Penelitian kuantitatif dengan teknik eksperimen merupakan metodologi yang digunakan. Penulis ini menggunakan desain One Shot Case Study. Setelah diberikan perlakuan dengan permainan *bakiak*, 16 anak sudah menunjukkan tanda-tanda berkembangnya kemampuan bekerjasama satu sama lain, sedangkan 3 anak belum menunjukkan tanda-tanda berkembangnya kemampuan bekerjasama. Analisis uji satu sampel pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hasil 2-tailed signifikan pada  $0,000 < 0,05$  atau kurang dari ambang batas signifikansi, yang menunjukkan diterimanya  $H_a$  dan ditolaknya  $H_0$ . Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa siswa TK N Pembina Sungai Rumbai yang berusia antara lima sampai enam tahun mempunyai komponen gotong royong yang dipengaruhi oleh permainan *bakiak*. Anak-anak belajar tanggung jawab dan kerja tim sambil memainkan permainan tradisional *bakiak* bersama-sama.

**Kata Kunci:** permainan tradisional *Bakiak*; dimensi bergotong royong; anak usia 5-6 tahun

#### Abstract

The development and application of qualities including cooperation, honesty, compassion, discipline, empathy, and responsibility are all included in early childhood character education. The purpose of the study is to determine how the clog game affects children's mutual cooperation skills in particular, particularly in the 5–6 age range. The methodology is experimental methods applied to quantitative research. One Shot Case Study is the method this author employs. Three children did not demonstrate any



indicators of improving their ability to collaborate with others, whereas sixteen children demonstrated signs of improvement after receiving treatment through clog games. The 2-tailed results are significant at  $0.000 < 0.05$  or less than the significance threshold, according to one sample test analysis of the hypothesis test, indicating acceptance of  $H_a$  and rejection of  $H_0$ . Therefore, it can be concluded that the clog game has an impact on the mutual collaboration component among TK N Pembina Sungai Rumbai students, who are in the fifth and sixth grade. While playing the traditional game of bakiak with their peers, children acquire responsibility and teamwork.

*Keywords: traditional Bakiak game; cooperation dimension; children suitable for 5- 6 years*

## **Pendahuluan**

Anak merupakan generasi penerus bangsa Indonesia dan pewaris cita-cita bangsa. Untuk memenuhi peran pewaris cita-cita, setiap orang harus menyadari potensi dirinya. Anak-anak di Tanah Air dapat dibesarkan dengan minat dan keterampilan yang sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan mentalnya. Meskipun demikian, perkembangan diri seorang anak perlu dikaitkan dengan kondisi sekitar (Lumbantoruan & Naky, 2021).

Pendidikan anak usia dini sangat penting karena pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi begitu cepat sehingga disebut sebagai “masa keemasan”. Hal ini bertujuan agar pada masa ini perkembangan fisik dan psikis dapat berjalan sebaik-baiknya sesuai dengan tahap perkembangannya. Guna mempersiapkan anak dengan sebaik-baiknya untuk kehidupan selanjutnya melalui perkembangan yang optimal.

“Usia pra sekolah adalah usia pertumbuhan yang sangat hebat dan sangat sibuk”(Purwanto & Baan, 2022). “Pada usia dini, terdapat peran penting dalam membentuk dasar-dasar pembentukan kepribadian, pengembangan karakter, dan peningkatan berbagai keterampilan, untuk memastikan bahwa anak-anak siap untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya”(Novitasari, 2023). Pendidikan anak usia dini adalah pengajaran yang dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan karakter mereka dan memberikan arahan sejak lahir hingga usia enam tahun (Irfan & Sudarman, 2021).

Dalam rangka mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya, pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan sejak lahir hingga lahir pada usia enam tahun. Hal ini dicapai melalui rangsangan fisik dan spiritual. Pendidikan anak usia dini adalah pengajaran yang diberikan kepada anak-anak ketika mereka masih dalam masa prima, yang meletakkan dasar bagi semua pengembangan keterampilan di masa depan. Inilah saat yang optimal untuk memanfaatkan potensi setiap anak secara maksimal (Novitasari, 2024).

Perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan sosial dan emosional, kognitif, bahasa, fisik dan motorik, agama dan moral, serta sosial dan emosional. Untuk mempersiapkan anak memasuki masa dewasa, perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini harus dikembangkan dan dirangsang dengan baik sejak dini. Bermain sambil belajar sesuai dengan pendekatan pembelajaran anak usia dini merupakan salah satu cara untuk memberikan stimulus. karena potensi anak dapat dikembangkan secara maksimal melalui bermain.

Dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh (Nurhasanah, Sari & Kurniawan, 2021) “Perkembangan sosial dan emosional seseorang sangat penting karena mempengaruhi kapasitasnya untuk berinteraksi dengan orang lain. Hal ini terutama berlaku untuk anak-anak. Anak-anak akan sering berinteraksi langsung dengan guru dan teman sebayanya, terutama di sekolah, yang akan mendorong perkembangan sosial dan emosional mereka.”

(Nurmalitasari, 2015) menyebutkan bahwa, “Perkembangan sosial telah dimulai pada anak-anak antara usia 5-6 tahun. Kapasitas mereka untuk melakukan tugas dalam kelompok menunjukkan hal ini. Tugas kolaboratif berbentuk permainan. Pada tahap perkembangannya, anak seharusnya sudah menunjukkan tanda-tanda sebagai berikut: (1) mereka mulai memahami peraturan, baik di area bermain maupun di lingkungan keluarga; (2) mereka secara bertahap mulai mengikuti aturan; dan (3) mereka mulai mengakui hak dan kepentingan mereka sendiri. (4) Anak mulai bisa bermain dengan teman sebaya, atau anak lain, dan orang lain”.

Menurut (Purwanto & Baan, 2022) Tiga kategori kegiatan pembelajaran yang termasuk dalam Kurikulum Merdeka, yaitu: (1) Pembelajaran di dalam kelas atau intrakurikuler yang terdiri dari pengalaman atau kegiatan pendidikan, (2) Tujuan pembelajaran ekstrakurikuler adalah untuk membantu anak menemukan minat dan keterampilannya, (3) Proyek digunakan dalam pembelajaran kokurikuler untuk meningkatkan Profil Siswa Pancasila di lingkungannya.

Pembelajaran P5 mencakup komponen gotong royong. Dalam komponen ini diharapkan siswa mampu berkolaborasi dengan orang lain untuk menyelesaikan tugas, menjalin hubungan dengan individu yang berbeda latar belakang budaya, dan menjalani kehidupan yang mengutamakan pemanfaatan bersama sumber daya dan ruang di masyarakat secara sehat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan selama semester ganjil pada bulan Agustus - Desember tahun ajaran 2023/2024 di TK N Pembina Sungai Rumbai, Banyak anak yang masih belum memiliki karakter moral dan keterampilan sosial dan emosional yang kuat. Ada sebagian anak yang tidak sabar menunggu giliran bermain, hal ini terlihat dari perilakunya saat beraktivitas di kelas maupun saat bermain di luar ruangan. Anak-anak yang memaksa temannya, memiliki rasa tanggung jawab yang rendah, dan tidak mau bekerja sama atau berkomunikasi dengan orang lain untuk menyelesaikan tugas adalah contohnya secara gabungan atau dalam tim, serta media yang tidak menumbuhkan keterampilan sosial emosional anak dalam bidang kolaborasi. (DAN & ABAD, 2020) Dunia anak-anak dicirikan oleh permainan, yang membantu mereka mempelajari hal-hal baru dan maju dalam berbagai bidang perkembangan. Anak-anak dapat belajar banyak melalui bermain, termasuk sosialisasi, kerja sama, pemahaman norma, dan disiplin.

Dibutuhkan kerja keras untuk menentukan pendekatan terbaik dalam memecahkan masalah yang timbul dari tantangan-tantangan yang disebutkan di atas dengan memanfaatkan media atau teknologi game yang relevan. Sebagai implementasi P5 dengan tema “Aku Cinta Indonesia” pada kurikulum merdeka, penulis tertarik untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak dan meneliti pengaruh permainan *bakiak* dalam meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak sebagai wujud penanaman karakter anak. nilai-nilai, yaitu dimensi gotong royong. Hal ini selaras dengan konsep pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Ada tiga komponen yang

membentuk dimensi Gotong Royong: berbagi, berkolaborasi, dan peduli. Semua komponen ini terkait dengan perkembangan sosial dan emosional anak usia dini..

Dalam implementasi P5, Dimensi yang dipilih untuk pembelajaran didasarkan pada kajian terhadap tuntutan yang harus diperoleh anak, yang dipadukan dengan pemilihan salah satu dari empat tema. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menetapkan tema kurikulum PAUD sebagai berikut: Imajinasi dan Kreativitas, Kita Semua Bersaudara, Aku Cinta Bumi, dan Aku Cinta Indonesia.”(Fitroh et al., 2023). Kegiatan ekstrakurikuler berbasis proyek bernama “Penguatan Profil Siswa Pancasila (P5)” berupaya meningkatkan karakter dan kompetensi siswa sejalan dengan Profil Siswa Pancasila dan Standar Tingkat Prestasi Perkembangan Anak (STPPA)(Salam et al., n.d.).

Kesenian tradisional hampir punah atau perlahan-lahan hilang seiring berjalannya waktu. Penciptaan seni itu sendiri dapat membantu dalam mempertahankannya. Ada dua cara untuk mengembangkan seni: melalui pendidikan formal dan pembelajaran informal. Pendidikan nonformal sama pentingnya dengan pendidikan formal karena menyediakan wadah untuk mengekspresikan bakat, rasa ingin tahu, dan kreativitas. Bakat, minat, dan kreativitas siswa semuanya akan ditingkatkan melalui kegiatan-kegiatan yang ditawarkan dalam pendidikan nonformal. Siswa akan mendapatkan banyak pengalaman dan terus meningkat sebagai hasilnya (Suci Amalia & Asriati, 2021).

Permainan tradisional pada dasarnya adalah kontes sederhana yang bergantung pada kerja sama semua pemain. Hilangnya popularitas permainan tradisional selama beberapa dekade terakhir dapat disebabkan oleh pola pikir budaya yang semakin canggih yang telah menggantikan adat istiadat yang sudah lama ada dengan kebiasaan baru, cepat, dan mudah (Melia Novita, 2021) .

Evolusi permainan tradisional sudah ada sejak zaman nenek moyang kita. Asal muasal permainan ini dapat ditemukan pada permainan rakyat yang telah diwariskan secara turun temurun. Setiap suku dan suku di Indonesia mempunyai permainan rakyatnya masing-masing, yang pada akhirnya memunculkan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan alat pengajaran yang sangat baik untuk pendidikan anak usia dini. Pasalnya, permainan tradisional memberikan banyak aspek positif dan sosialisasi kepada anak-anak. Memainkan permainan klasik dapat membantu menumbuhkan pendidikan anak usia dini. Salah satu hal terpenting adalah mampu memberikan komponen pendidikan kepada anak-anak dengan biaya yang wajar dan hasil yang baik. Seringkali, permainan dimaksudkan untuk membantu anak-anak bersiap menghadapi kehidupan selanjutnya. Permainan tradisional menggabungkan banyak hal, seperti teladan dalam kehidupan nyata (Ramdani et al., 2021).

Alvi menjelaskan “Bermain permainan tradisional merupakan salah satu metode pencapaian perkembangan anak usia dini. Permainan tradisional sangat penting untuk pengembangan keterampilan dan kapasitas anak usia dini.”(Ridhwan et al., 2023). Selain menyenangkan, permainan tradisional dapat membantu anak-anak tumbuh dan berkembang dengan cara lain. Terlepas dari kemajuan teknologi yang terus meningkat, permainan tradisional seperti *bakiak* sangat penting untuk dimainkan. Hal ini penting karena permainan tradisional menanamkan nilai-nilai sportivitas, kejujuran, ketekunan, dan kerjasama antar peserta.

Permainan tradisional Sumatera Barat yang sudah ada sejak pertengahan tahun 1970-an disebut "*bakiak*". Berbeda dengan panggilan terompah panjang dari Sumatera Barat, istilah "*bakiak*" mengacu pada jenis sandal dari Jawa Tengah yang memiliki sol kayu ringan dan ban bekas yang diikat di kedua sisinya sebagai tali kaki. *Bangkiak* adalah sebutan untuk *bakiak* buatan Jawa Timur (Lestari et al., 2023). Permainan *outing* atau *outbound* yang sangat menarik adalah permainan Bakiak. Individu yang bertanding dalam kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima orang diharuskan mengenakan sandal kayu panjang yang disebut bakiak, dan bersaing dengan kelompok lain (Laely & Yudi, 2017).

Peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh permainan tradisional *bakiak* terhadap dimensi gotong royong anak usia 5–6 tahun di TK N Pembina Sungai Rumbai berdasarkan permasalahan yang telah dibahas sebelumnya.

## Metode

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional bakiak terhadap keterampilan gotong royong siswa TK N Pembina Sungai Rumbai yang berusia antara lima dan enam tahun. Untuk tujuan ini, pendekatan kuantitatif yang dikombinasikan dengan metode eksperimental digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan desain *one-shot case study*. Setelah terapi, variabel dependen dinilai dalam penelitian ini.

TK Negeri Pembina Sungai Rumbai, Jorong Bukit Berbunga, Nagari Sungai Rumbai Timur, Kecamatan Sungai Rumbai, Kabupaten Dharmasraya menjadi lokasi penelitian ini. Purposive sampling merupakan metode yang digunakan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini. Menurut (Amin et al., 2023), "purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu". Purposive sampling diartikan sebagai "suatu cara pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu guna memperoleh data yang lebih representatif melalui penelitian yang berkompeten di bidangnya". Dengan demikian, purposive sampling dapat diartikan sebagai pengambilan sampel yang disengaja yang dilakukan sesuai dengan persyaratan sampel peneliti (Sugiyono, 2020)

Berdasarkan kriteria di atas, kelompok B1 sentra Persiapan TK N Pembina Sungai Rumbai yang terdiri dari 16 anak berusia 5 hingga 6 tahun akan dijadikan sampel dalam penelitian ini. Guru akan membagi keenambelas anak tersebut menjadi beberapa kelompok untuk satu alat permainan. Penelitian ini hanya menguji dampak permainan tradisional *bakiak*, menggunakan prosedur perlakuan dan posttest. Lembar observasi yang mengikuti kurikulum taman kanak-kanak berfungsi sebagai alatnya.

## Hasil dan Pembahasan

Di TK N Pembina Sungai Rumbai Kabupaten Dharmasraya, penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2023–2024. Tanggal penelitian ini adalah 12-13 Juni 2024. Seluruh siswa di TK N Pembina Sungai Rumbai menjadi populasi penelitian, dan kelompok sentra Persiapan B1 mempunyai sampel sebanyak 16 siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian pra-eksperimental dalam bentuk desain One Shot Case Study, dimana peserta diberikan permainan *bakiak* sebelum hasilnya dicatat. Topik penelitian ini dibatasi pada satu

kelas saja. Hasil post-test digunakan dalam desain penelitian ini untuk mengevaluasi hipotesis.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional *bakiak* terhadap keterampilan gotong royong siswa TK N Pembina Sungai Rumbai pada rentang usia 5-6 tahun. Sejumlah besar anak-anak dalam penelitian ini terkena dampak permainan *bakiak*, dan mereka tampak cukup bersemangat menggunakannya untuk memberikan dampak positif pada skor akhir mereka. Rincian anak kelompok B1 sentra Persiapan TK N Pembina Sungai Rumbai dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Untuk melihat persentase penilaian posttest pada dimensi bergotong royong dengan kategori belum muncul dan muncul dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1 persentase perkembangan dimensi bergotong royong pada anak usia 5-6 tahun**

No	Kategori	Frequency	Persentase
1.	Belum muncul	3	18,8
2.	Muncul	13	81,2
	Total	16	100,0

Untuk memastikan apakah sampel yang akan diteliti berdistribusi normal atau tidak, lakukan uji normalitas berikut. Dengan bantuan SPSS 20, Uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* merupakan uji normalitas yang digunakan. Berikut hipotesis uji normalitas post-test dimensi kemampuan bekerja sama pada anak TK N Pembina Sungai Rumbai yang berusia 5 sampai 6 tahun.

H0: Populasi yang terdistribusi secara normal menjadi sampel.

Ha : Populasi yang dijadikan sampel tidak terdistribusi secara normal.

Syarat pengujiannya adalah data penelitian berdistribusi normal dan H0 disetujui apabila nilai signifikansi Sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05. Dalam hal nilai signifikansi sig. (two-tailed) kurang dari 0,05 berarti data tidak berdistribusi normal dan H0 ditolak. Hasilnya, tabel berikut menunjukkan hal itu.

**Tabel 2: Uji Normalitas Satu Sampel Kolmogorov-Smirnov**

	Posttest
Kolmogorov-Smirnov Z	1,353
Asymp. Sig. (2-tailed)	,051

Dari tabel di atas terlihat jelas bahwa data posttest dimensi gotong royong permainan *bakiak* berdistribusi normal. Fakta bahwa nilai Sig (2-tailed) lebih tinggi dari 0,05 (0,051 > 0,05) menunjukkan hal ini. Jadi, Ha ditolak sedangkan H0 disetujui.

Uji hipotesis dilakukan selanjutnya karena uji normalitas telah selesai. Uji satu sampel dengan analisis SPSS 20 digunakan sebagai uji hipotesis dalam penelitian ini. Tabel di bawah ini menampilkan temuan uji t.

**Tabel 3. menunjukkan contoh tes keterampilan dimensi gotong royong anak**

	Mean Difference	Sig. (2-tailed)
Hasil posttest anak	7,06250	0,000

Dari analisis data, dapat disimpulkan bahwa permainan *bakiak* memengaruhi anak-anak berusia antara lima dan enam tahun dalam hal dimensi bergotong royong. Berdasarkan hasil uji hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena hasil 2-tailed signifikan pada  $0,000 < 0,05$  atau kurang dari taraf signifikan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dimensi gotong royong anak B1 sentra persiapan TK N Pembina Sungai Rumbai dipengaruhi oleh permainan tradisional *bakiak*.

(Khairon, 2021) menjelaskan bahwa “Kemampuan mengendalikan dan mengomunikasikan emosi seseorang melalui ekspresi wajah dan isyarat nonverbal lainnya dikenal sebagai perkembangan emosi. Hal ini memungkinkan seseorang untuk berbagi bahkan memahami situasi atau kondisi yang dialaminya kepada orang lain. Oleh karena itu, perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena saling berkaitan dengan interaksi antara individu dengan individu atau individu dengan masyarakat” (Nurhasanah, Sari & Kurniawan, 2021)

Perkembangan karakter pada anak berhubungan langsung dengan perkembangan emosi. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang merupakan bagian dari kurikulum merdeka merupakan upaya ekstra untuk mengembangkan karakter Pancasila sejak dini melalui kegiatan yang diciptakan dalam konteks tradisi perayaan daerah, agama, dan nasional. (Eka Retnaningsih & Patilima, 2022).

Menurut teori Erikson tentang perkembangan sosial emosional anak, rentang usia 5 sampai 6 tahun ditandai dengan bermain, di mana di dalamnya terdapat keinginan anak untuk belajar, kemampuan belajar tentang masalah-masalah dunia luar, perolehan keterampilan baru, dan rasa tujuan semuanya hadir. Dalam rangka menumbuhkan pola pikir kooperatif, peduli, dan berbagi serta mengajarkan salah satu permainan tradisional di Indonesia, khususnya *bakiak*, mereka memutuskan untuk menggunakan permainan *bakiak* sebagai bagian dari Proyek Penguatan Profil Siswa Pancasila (P5) (Thahir, 2018).

Pada pelaksanaan penelitian, hari pertama penelitian pada hari rabu tanggal 26 Juni 2024 yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan perlakuan peneliti mempersiapkan media atau alat permainan *bakiak* dan menyiapkan lintasan perlombaan *bakiak*. Sebelum pelaksanaan penggunaan *bakiak*, terlebih dahulu peneliti menjelaskan asal permainan *bakiak*, cara membuat *bakiak*, dan menjelaskan tata cara permainan *bakiak* dan membagi anak menjadi beberapa kelompok yang satu kelompok terdiri atas tiga orang anak. Kemudian setelah membagi kelompok, peneliti mencobakan alat permainan *bakiak* kepada tiap-tiap kelompok sekaligus menjelaskan aturan cara bermain nya. Pada hari kedua

penelitian di hari kamis tanggal 27 Juni 2024, peneliti melakukan posttest atau penilaian terhadap kemampuan sosial emosional dalam dimensi bergotong royong serta melakukan wawancara kepada guru kelas B1.

Permainan tradisional *bakiak* memberikan dampak pada dimensi gotong royong, berdasarkan temuan analisis data posttest yang dilakukan setelah diperkenalkannya permainan *bakiak*. Saat anak-anak memainkan permainan tradisional *bakiak* bersama-sama, dapat terlihat kapasitas ini beraksi. Terbukti bagaimana anak-anak berkolaborasi dan mendukung satu sama lain dalam kelompok. Karena minimnya media, anak-anak bergantian bermain *bakiak*.

Setelah dilakukan terapi dengan permainan *bakiak*, ternyata dari 16 anak tersebut, 3 anak belum menunjukkan kemampuan bekerjasama dengan orang. Sampel didistribusikan secara normal, sesuai dengan analisis data hasil uji normalitas. Analisis uji one sample pengujian hipotesis menunjukkan bahwa hasil 2-tailed signifikan pada taraf signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dimensi gotong royong anak usia 5-6 tahun kelas B1 sentra persiapan TK N Pembina Sungai Rumbai dipengaruhi oleh permainan tradisional *bakiak*.

## Kesimpulan

Dari analisis data dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa anak-anak berusia antara lima dan enam tahun mendapat manfaat dari permainan tradisional *bakiak* karena sifat kooperatif mereka. Berdasarkan hasil uji hipotesis  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena hasil 2-tailed signifikan pada  $0,000 < 0,05$  atau kurang dari taraf signifikan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dimensi gotong royong anak usia 5-6 tahun kelas B1 sentra persiapan TK N Pembina Sungai Rumbai dipengaruhi oleh permainan tradisional *bakiak*.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional *bakiak*, anak-anak dapat belajar bagaimana bekerja sama untuk mencapai garis finis, bagaimana bermain secara kooperatif dan saling mengingatkan akan kesepakatan mereka, bagaimana peduli terhadap orang lain di sekitar mereka, dan cara berbagi. Selain itu, permainan tradisional *bakiak* mengajarkan anak untuk bekerja sama satu sama lain dalam menyelesaikan tugas dan bertanggung jawab.

## Referensi

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- DAN, P., & ABAD, P. (2020). JURNAL EDUCHILD (Pendidikan & Sosial). *Pdfs.Semanticscholar.Org*, 9(2), 83–88. <https://pdfs.semanticscholar.org/4a6f/6c113bdf39a4c5d5abb33a4ab287459220e.pdf>
- Eka Retnaningsih, L., & Patilima, S. (2022). Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 8(1), 143–158.
- Fitroh, S. F., Oktavianingsih, E., & Mahbubah, N. A. (2023). Efektivitas Ronggosukowati Educocorner sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Pengetahuan Anak Tentang Batik pada Kegiatan P5 Kurikulum Merdeka di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak*

*Usia Dini*, 7(2), 1676–1685. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3865>

- Irfan, P. H., & Sudarman, Y. (2021). Belajar Drum Bagi Anak Usia Dini Di Purwacaraka Music Studio Padang. *E-Jurnal Sendratasik*, 10(2), 90–98.
- Laely, K., & Yudi, D. (2017). Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Peningkatan Kecerdasan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *University Research Colloquium*, 251–258.
- Lestari, A. V., Syafrida, R., & Nirmala, I. (2023). Pengaruh Permainan Bakiak Untuk Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *PeTeKa*, 6(1), 128–135. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk/article/view/8964>
- Lumbantoruan, J., & Naky, A. K. (2021). Analisis Lagu Anak-Anak Ciptaan A . T . Mahmud. *Jurnal Sendratasik*, 10(3), 129–136.
- Melia Novita, I. dan A. T. N. (2021). Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak di TK Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 7.
- Novita Sari, A. (2023). Pengembangan Permainan Dadu Huruf Pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 4(2), 484–491. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1043>
- Novitasari, A. (2024). *Pengembangan Video Gerakan Tari Panen pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di TK N 01 Sitiung Developing a Video of Harvest Dance Movements in the Project for Strengthening the Profile of Pancasila Students at TK N 01 Sitiung*. 13, 83–92.
- Nurhasanah, Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Mitra Ash-Shibyan : *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 91–102.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Purwanto, D., & Baan, A. B. (2022). Pengaruh Aktivitas Pendidikan Jasmani Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5669–5678. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3158>
- Ramdani, Z., Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). Penerapan permainan tradisional Bakiak Ular Tangga untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 1–14.
- Ridhwan, M., Surya, E., & Andalia, N. (2023). Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini: Literature Review. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 9(2), 76. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52451>
- Salam, F., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (n.d.). *IMPLEMENTASI PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) DALAM KURIKULUM MERDEKA DI HOMESCHOOLING*.
- Suci Amalia, S. I., & Asriati, A. (2021). Manajemen Sanggar Seni Lakon Gerak Minang Di Nagari Baringin Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Sendratasik*, 10(2), 10. <https://doi.org/10.24036/jsu.v1i1.112011>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Thahir, A. (2018). Psikologi Perkembangan. *Aura Publishing*, 1–260.

